# 検証内容

ベビラボのプロジェクトでは、多くの赤ちゃんにご協力いただき、成長に従いどんなことができるようになるのか検証しています。
例えば、赤ちゃんは５～６ヶ月から表情の区別ができるようになりはじめますが、悲しい顔については７～８ヶ月になって区別がつくようになります。
ベビラボは、このような検証結果を、“赤ちゃんが分かる刺激と遊び”としておもちゃに取り入れることで、赤ちゃんの好奇心を引き出し、脳を育み※ます。

※BabyLaboは、「好奇心を引き出し、遊びながら感じ、考えること」を脳を育むと考えています。

## 視覚

### Step1 お誕生の頃～ 0～2ヶ月

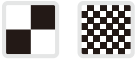
★アンパンマンの顔の要素をとてもよく認識できる

★丸と三角を見分けられる

### Step2 くびすわりの頃～ 3～4ヶ月

★さかさまの顔とまっすぐな顔ではまっすぐな顔を好む

★2×2と8×8のチェッカーボードを非常によく区別できる

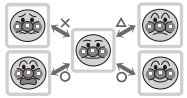


★ストライプとぐるぐる模様を見分けられる

★枠の内側にある情報があるかないかを区別できる

### Step3 ねがえりの頃～ 5～6ヶ月

★普通顔とさまざまな表情の区別がつきはじめる



★8×8と24×24のチェッカーボードを区別できる

★ぐるぐる模様を好む

★枠の内側にある情報があるかないかを非常に良く区別できる

### Step4 はいはいの頃～ 7～8ヶ月

★普通顔と悲しい顔を区別できる

※より詳しい検証の内容は、ベビラボホームページ（http://babylabo.jp）をご覧ください。
※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。
※表情認知は検証用の普通顔とキャラクター設定上のさまざまな表情の顔を比較した実験を行っております。検証用の普通顔は商品には含まれておりません。
協力：玉川大学 赤ちゃんラボ

# 遊び方

## 6ヶ月～7ヶ月ごろにおすすめ

| 月齢 | カテゴリー | 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達 |
|---|---|---|
| 6.5 | 手・視覚 | 6.5ヶ月の赤ちゃんは、大きなものには両手で手を伸ばす傾向がある。 |
| 6.5 | 視覚・聴覚 | 6.5ヶ月の赤ちゃんは、音と物の関連性を認識できる。 |
| 7 | 視覚・聴覚 | 7ヶ月になると暗くても音のするほうにすばやく正確に手を伸ばすことができる。 |

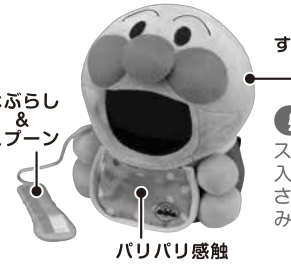
※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

赤ちゃんの前のいろんな位置でぬいぐるみの音を出して手を伸ばすように誘ってみましょう。

### ぱくぱくアンパンマンでこんなふうに遊んでみよう！

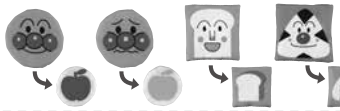
ぬいぐるみ本体を赤ちゃんに渡してみましょう。
両手で持てるかな。

**音遊び**
ぬいぐるみ本体には鈴が入っていてりんりん音がします。




**感触遊び**
スタイには、パリパリ感触が入っています。
さわって感触をたしかめてみましょう。

4個の食べ物マスコットが入っています。



## 8ヶ月～9ヶ月ごろにおすすめ

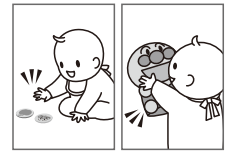
| 月齢 | カテゴリー | 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達 |
|---|---|---|
| 9 | 手 | 9ヶ月頃から、掴もうとしているものの大きさに合わせて、あらかじめ手の広げ方を変えられるようになる。<br>13ヶ月になると、大人と同じように物に届く前に物の大きさに合わせて手を閉じはじめるようになる。 |
| 9 | 手 | 赤ちゃんは9～11ヶ月でつまむことができる。 |

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

**指遊び**
ひもや食べ物マスコットを指先でつまんでみましょう。
出来るようになったら、スタイの開け閉め遊びにもチャレンジしてみましょう。

### ぱくぱくアンパンマンでこんなふうに遊んでみよう！

赤ちゃんがぬいぐるみをつかむ時と、食べ物マスコットをつかむ時の手の広げ方を観察してみましょう。
ものをつかむ前にあらかじめ物の大きさに合わせて手の広げ方をかえられるようになっていませんか。



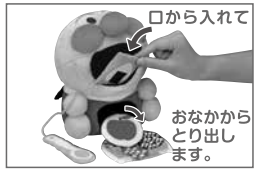
**表情を見る**
赤ちゃんは5～6ヶ月頃から表情の区別がつきはじめ、7～8ヶ月頃には5～6ヶ月ではできなかった悲しい顔の区別ができるようになります。

## 10ヶ月～1才ごろにおすすめ

| 月齢 | カテゴリー | 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達 |
|---|---|---|
| 11.5 | 物の同一性の認識 | 赤ちゃんは、入口に入れたものと出口から出てきたものの違いについて、生後4.5ヶ月頃には形と大きさを、7.5ヶ月になると模様も、11.5ヶ月になると色も利用して見分けるようになる。 |

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

**出し入れ遊び**
**マスコットを口から入れてお腹から取り出す、出し入れ遊びにチャレンジしてみましょう。**




**模様・色を見る**
マスコットを食べさせる遊びの際に試してみましょう。
おにぎりと、しょくぱんのマスコットを使用します。
はじめの何回かは入れたおにぎりがそのまま出てくるところを見せます。
その後、あらかじめしょくぱんを穴に入れておき、赤ちゃんにおにぎりを穴に入れさせます。下の穴からしょくぱんが出てきた時、赤ちゃんはどんな反応をするでしょうか。
同様に色の違いも試してみましょう。
食べ物マスコットは、成長に合わせて区別できる、模様、色の要素が入っています。
赤ちゃんと一緒に遊んで赤ちゃんの成長を実感してみましょう。

模様の違い

色の違い

## 1才～2才ごろにおすすめ

| 月齢 | カテゴリー | 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達 |
|---|---|---|
| 22 | 図形の認識 | 22ヶ月の赤ちゃんは穴の形に合わせて立体を回転させて入れることができる。 |

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

口から食べさせることに慣れてきたら、今後は他の穴に食べ物マスコットを入れてみましょう。

**お世話遊び**
**はぶらしで、アンパンマンに歯磨きをしてあげたり、スプーンでご飯をあげたりしてみましょう。**
**また入れたマスコットをおしりの穴から出して、うんちごっこも楽しめます。**

はみがきごっこ

おしょくじごっこ

うんちごっこ

## 2才～3才ごろにおすすめ

| 月齢 | カテゴリー | 赤ちゃん研究で明らかになった赤ちゃんの発達 |
|---|---|---|
| 30 | 数の概念 | 2.5才になると、カウンティングがある程度できはじめる。（※）<br>しかし、数えて個数を理解したり、指定された個数のものを取り出したり、そこにある最大の数を答えたりするのは約3.5才以降である。<br>（※）2.5才児がカウンティングを求められたとき、物だと50%程度、出来事だと33%程度、動作だと25%程度、音だと20%程度の割合でできる。 |

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

**数遊び**
アンパンマンの口に食べ物マスコットを入れながら、
ご家族の方と一緒に1、2、3、4と数えてみましょう。
2～3才でも数を数えることはできます。

〈赤ちゃんの発達〉作成協力：中央大学 研究開発機構

# 安全への取り組み　〈バンダイの品質基準は約350項目〉

バンダイでは、「安全で安心できる製品作りに徹し、世界のお客さまから信頼と満足を得られる商品を提供する」ことを方針に掲げ、品質保証の取り組みを進めています。

## 材料の安全

デリケートな赤ちゃんがさわったり、なめたりした際に危険な材料は使用しないよう、製品に含まれる物質については食品衛生法などを踏まえ、厳しい自主基準を設定し検査を実施しています。

### 化学物質に関する項目

○ホルムアルデヒド試験　○重金属8元素試験　○着色料溶出試験　など

## 設計の安全

万一の事故の際にも、おもちゃが壊れて赤ちゃんに危険が及ばないように、業界が定める品質・安全基準（ST基準）などを踏まえ、さらに欧米をはじめとする諸外国の玩具安全基準（ASTM、EN-71）を積極的に取り入れています。

### 設計・強度に関する項目

○小さな部品の安全性確認　○引っ張り・曲げ試験　○トルク試験　○落下試験
○可動部連続耐久試験　など

## ⚠ 注意

**保護者の方へ　必ずお読みください。**

おとなといっしょ

ひにちかづけない

まきつけない

- ●保護者のもとで遊ばせてください。
- ●安全のため、破損、変形したおもちゃは、使用しないでください。
- ●火気や暖房器具の近くで遊ばせないでください。
- ●ガスレンジやストーブ、ライター、花火などの炎に近づけないでください。生地に引火する恐れがあります。
- ●安全には万全の注意をいたしておりますが、万一肌に異常が現れた場合には使用を中止してください。
- ●ひもを首にかけてふざけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息などの危険があります。
- ●ぶつけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。
- ●この商品には面ファスナーを使用しています。面ファスナーを強くこすりつけると、お子様の肌など傷つける恐れがありますのでご注意ください。

### 《お手入れ時の注意》

■ぬいぐるみ部分■
- ●ぬいぐるみが汚れた場合には、水で濡らしてよく絞った布でやさしく汚れをふきとってください。手洗いは避けてください。

■食べ物マスコットとはぶらし&スプーン部分■
- ●ぬいぐるみを濡らさないように、やさしく押すように手洗いしてください。
- ●よくすすいだあと、絞らずにタオルなどに押し付けるようにして水分を切り、形を整えてすぐに日陰で平干ししてください。
- ●色落ちの恐れがありますので、他の物と一緒に洗わないでください。
- ●漂白剤のご使用は変色の恐れがありますので避けてください。
- ●家庭用洗濯機、タンブラー乾燥機、アイロンのご使用は、縮む恐れがありますので避けてください。

### 《使用上の注意》

- ●梱包材は開封後はすぐに捨ててください。
- ●縫製部分は無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
- ●箱から取り出す時にハサミなどで仮止め糸を切り離してください。

**★セット内容**
本体…1個、食べ物マスコット…4個、
取扱説明書・遊び方冊子（本誌）…1枚

<ベビラボ共同開発> 株式会社日立製作所
<検証協力> 玉川大学 赤ちゃんラボ
<赤ちゃんの発達 作成協力> 中央大学 研究開発機構


≪電話受付先≫　バンダイお客様相談センター
〒277-8511　柏市豊四季241-22
ナビダイヤル　0570-041-101
●受付時間 10時～17時（祝日、夏季・冬季休業日を除く）
PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

≪商品・修理品送付先≫
バンダイ　栃木修理・配送センター
〒321-0298　栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67
●営業時間 10時～17時（土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く）
電話番号はお客様相談センター共通

発売元　株式会社バンダイ
東京都台東区駒形1-4-8 〒111-8081


# 取扱説明書・遊び方冊子

## ベビラボ BabyLabo® ってなに？　目指したのは、赤ちゃん満足度No.1！

ベビラボは**バンダイ**と**日立製作所**の
共同プロジェクトで赤ちゃんを研究して生まれました。

さまざまな検証で確認された、
赤ちゃんが“分かる”より良い刺激と遊びがいっぱいだから、
遊びながら赤ちゃんの好奇心を引き出します。

赤ちゃんが本当に“分かる”おもちゃだから夢中になれる。
赤ちゃんの笑顔が、ママの笑顔に。
ママの笑顔が、赤ちゃんの笑顔に。

これがベビラボの考える、おもちゃの重要な役割です。

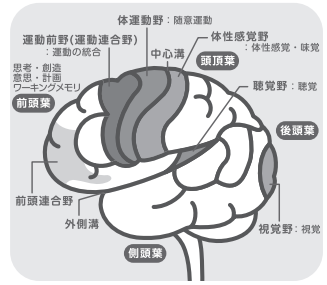
## 赤ちゃんの時期に、成長に応じたより良い刺激と遊びを用意してあげることがとても大切です

赤ちゃんは様々な可能性を持って生まれてきます。
赤ちゃんには、スポンジが水を吸収するように様々な能力を獲得してゆく期間があります。この時期には、成長にあわせたより良い刺激と遊びを用意してあげることが非常に重要です。
ベビラボのおもちゃには検証結果を取り入れた「成長に応じて赤ちゃんの好奇心を引き出す刺激と遊び」が盛り込まれています。
ママ・パパが一緒に遊んであげて、より良い刺激を与えて、赤ちゃん本来の力を引き出してあげることが大切です。

## 手を繰り返し使うことで、脳内の神経同士のつながりが強化され、脳が運動・行動を学習します。

私たちが手を自由に操れるのは、脳が外部環境情報を受け入れ、指令を出して、筋肉を伸展収縮させるからです。
手を上手に使えるのは、脳を上手に使えるからで、脳にはそのための機能があります。
手を使ってどのような行動をするかは、脳の前頭葉にある前頭連合野という部分が考えて計画を立て、運動前野（運動連合野）という部分に伝え、運動前野がどのように手と指を動かすかを決めて、体運動野という部分に伝え、体運動野が運動の実行指令を出しています。
この脳の各部のはたらきは、手の行動や運動を繰り返し行うことで、できるようになります。
手の行動や運動を繰り返すことで、脳内の神経同士のつながりが強化されて、脳が行動や運動を学習します。
また手の基本的な使い方をマスターしておくと、他の運動を学習する時にもそのときに作られた神経回路網が働き、学習を助けてくれます。

**脳は場所により分業して働いています**




（小泉英明編著「育つ・学ぶ・癒す脳図鑑21」工作舎より）

詳しくは ベビラボ BabyLabo® ホームページへ　（http://babylabo.jp）

※取扱説明書の写真・イラストと商品とは多少異なりますので、ご了承ください。


BANDAI 2011 MADE IN CHINA

それいけ！アンパンマン
©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV